NES-SL-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

SLALOM™

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

SPORT SERIES
SÉRIE SPORTS

Dit officiele zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde.
Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Fijn dat je de spelcassette Slalom™* van Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen.

DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

Dit is een van de meest flitsende spelletjes dat ooit uit de startblokken is gekomen. Ski als een bliksemflits de berg af, door de poortjes, ontwijk de bomen, sleeen en andere skiers. Haal de meest gevaarlijke freestyle stunts uit en spring over de hobbels. Doe alles zo snel mogelijk, want je tijd is het belangrijkste dat telt.
Probeer de beste van de 21 in deze race te behalen plaatsen te veroveren over 24 adembenemende afdalingen.

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel dit instructieboekje aandachtig door; berg het daarna goed op, zodat je er later nog eens in kunt kijken.

1. WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegenaan en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de electrische contacten; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan het spel beschadigd worden.
3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

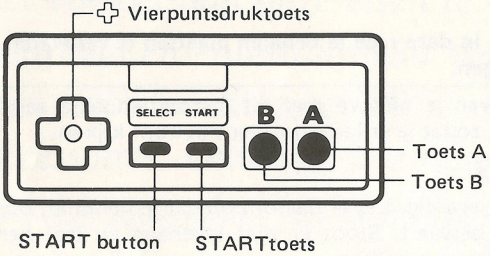
N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn produkten en/of produktbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het product te verbeteren.

© 1987 Nintendo *© 1986 Rare, Ltd.

2. GEBRUIK VAN DE AFSTANDSBEDIENING

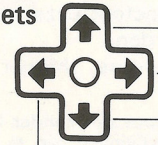
Afstandsbediening 1 – als er door een persoon gespeeld wordt.
Afstandsbediening 2 – bedoeld voor de tweede speler, als er door twee personen wordt gespeeld.

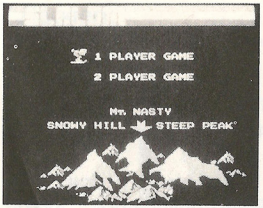
De afstandsbediening 1 / 2



Toets A en B
De skier springt

Vierpuntsdruktoets





Vierpuntsdruktoets:

Als deze bij de spelkeuze wordt ingedrukt, verplaatst het gele pijltje ( ) zich boven de drie verschillende bergen. Zet hem bij de berg waar je op wilt skieen.

Snowy Hill – beginner
Steep Peak – halfgevorderd
Mt. Nasty – specialist

KEUZEtoets:

Met deze knop kan je de skier ( ) verplaatsen.

Zet deze bij het spel dat je wilt spelen.

STARTtoets:

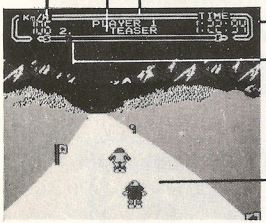
Wil je met het spel beginnen druk dan op deze toets.

Onderbreken van het spel:

Als je middenin het spel even wilt ophouden kan dat; druk gewoon even op de STARTtoets. Je hoort nu een pauzetoon en het spel stopt. Wil je weer verder spelen, druk dan gewoon weer op de STARTtoets; het spel zal nu doorgaan op de plek waar je gebleven was.

- Er zijn 24 hoogste scores te behalen, een voor elke afdaling.
- Als de stroom uitgeschakeld wordt, wordt de hoogste score weer op nul gesteld.

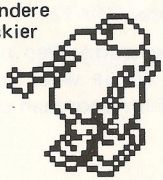
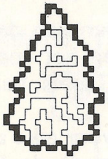
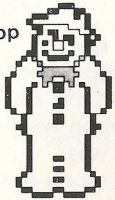
3. SPELREGELS



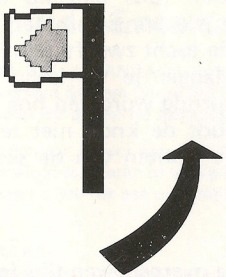
Race elke keer in een zo snel mogelijke tijd naar beneden.

Spring over de hobbels en doe een beetje freestyle trucjes voor extra punten.

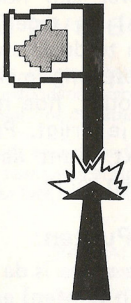
Obstakels: Deze doen de skier struikelen of vallen.

Andere skier	Boom	Sneeuwpop	Slee
			

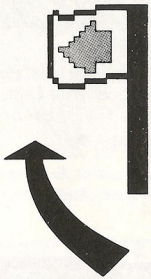
Vlaggen:



Een gemiste vlag zal de skier iets laten afremmen.



Een geraakte vlag zal de skier laten struikelen.

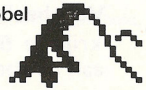


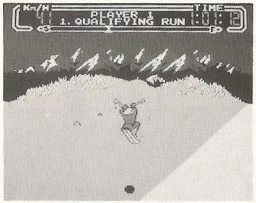
Als je goed rond een vlag gaat, zal de skier doorgaan.

Hobbels:

De skier zal wat in de lucht gaan en tevens wat afremmen.

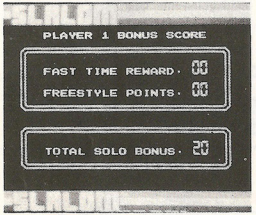
Hobbel





Freestyle Skien:

Door over een hobbel te skien (dus niet op JUMP drukken) en tegelijkertijd de vierpuntsdruktoets naar beneden te drukken als je in de lucht zweeft, kan je een freestylesprong maken. Hoe langer je de knop ingedrukt houdt, hoe mooier je sprong wordt en hoe meer punten je krijgt. Pas op! Houdt de knop niet te lang ingedrukt, want dan raken de punten van de ski's de sneeuw en val je.



Bonus Punten:

Je totale score is de som van de overgebleven tijd (omgerekend in punten) en het puntenaantal voor de freestylesprongen.
Deze bonuspunten zijn ook weer terug te vinden in de volgende race.
Dan mag je namelijk een tijdje (je bonus omgerekend in seconden) vrij racen zonder dat je andere skiers tegenkomt.

Voorbeeld: 50 bonuspunten in de vorige ronde, daar krijg je 50 seconden vrij racen, zonder andere skiers, aan het begin van je volgende race.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Ce sceau officiel est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Slalom™ * du Nintendo Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

L'un des jeux les plus en demande à sortir par la porte de départ. Dévalant les pentes et passant entre les fanions, vous tenez d'éviter les arbres, les gens en traîneau et les autres skieurs, et vous pouvez même exécuter des sauts périlleux par-dessus les gros bonnets. Pendant tout ce temps, c'est la course frénétique vers la ligne d'arrivée avant que le temps ne s'écoule. Slalom offre 24 records de score élevé pour mettre les joueurs à l'épreuve sur 24 parcours des plus enivrants.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu: veuillez le lire et le conserver à titre de références.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits trés chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

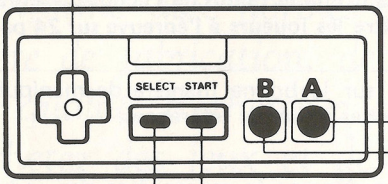
Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modification sans préavis.

©1987 Nintendo *©1986 Rare, Ltd.

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

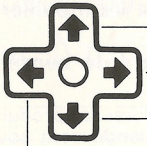
Commande 1 — Pour jouer seul
Commande 2 — Pour le deuxième joueur dans une partie à 2 joueurs

Commande 1/Commande 2



Bouton A et B
Utilisés pour sauter

Bloc de commande

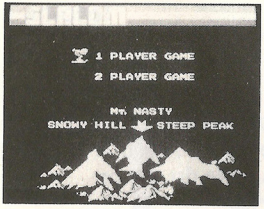


Replié (pour skier plus vite).

Pour skier à droite.

Chasse-neige (pour freiner) ou ski libre.

Pour skier à gauche.



Bloc de COMMANDE

Lorsque vous appuyez sur lui, la flèche jaune ( ) se déplace. Alignez la flèche à la montagne que vous voulez skier.

Snowy Hill – Débutant
Steep Peak – Intermédiaire
Mt. Nasty – Expert

Bouton SELECT

Lorsqu vous appuyez sur ce bouton, la marque de skieur ( ) se déplace. Alignez la marque au jeu que vous voulez jouer.

Bouton START

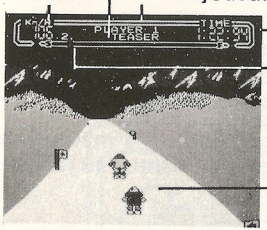
Appuyez sur ce bouton pour commencer.

Pause:

Si vous désirez interrompre le jeu au milieu d'une partie, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez la tonalité de la pause et le jeu s'arrêtera. Appuyez de nouveau sur le bouton START lorsque vous serez prêt à recommencer le jeu. Le jeu se poursuivra à partir de l'endroit où vous l'aviez arrêté.

* Si vous appuyez, soit sur le bouton START, soit sur le bouton SELECT, pendant la séquence de montre, vous retournerez à l'écran du menu du jeu.
* Il y a 24 scores élevés, un pour chaque parcours.
* Les scores élevés disparaissent aussitôt le courant coupé.

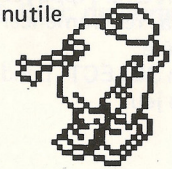
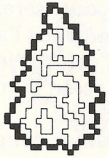
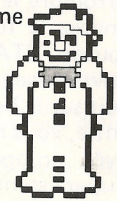
3. COMMENT JOUER



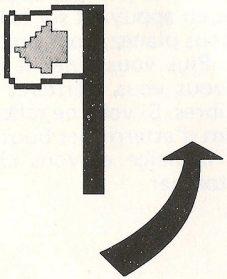
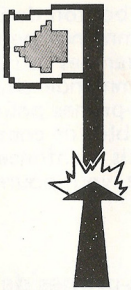
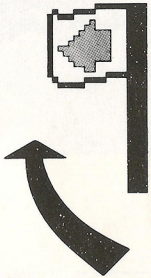
Sur chaque piste, descendez vers la ligne d'arrivée aussi vite que possible tant qu'il vous reste du temps.

Pour des points-primes de solo, skier bar-dessus les gros bonnets et exécuter des manoeuvres libres.

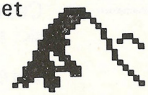
Obstacles: Feront chanceler le skieur et pourront même le faire tomber.

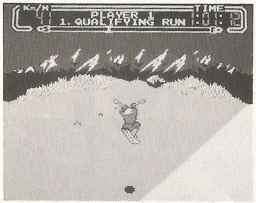
Skieur inutile	Arbre	Bonhomme de neige	Traîneau
			

Fanions:

		
Un fanion manqué fera skier en chasse-neige et le fera ralentir.	Un fanion frappé fera chanceler le skieur **sans** le faire tomber.	Contourner un fanion du bon côté n'interrompera pas la descente.

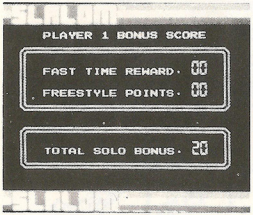
Gros bonnets:

Feront "prendre de l'air" au skieur (il planera) — Feront également ralentir quelque peu.	Gros bonnet 



Descente libre:

En skiant par-dessus un gros bonnet (NE pas appuyer sur le bouton de SAUT) puis en appuyant sur le bloc de commande pendant que sous planez, vous pourrez exécuter des sauts périlleux. Plus vous tenez le bloc de commande abaissé, plus vous vous mériterez des points-primes pour les sauts libres. Si vous ne relâchez pas le bloc de commande avant d'atterrir, les bouts de vos skis s'enfonceront dans la neige et vous chancelerez, vous pourriez même tomber.



Points-primes de solo:

Votre total de points-primes de solo sera la somme du temps qui reste, à l'horloge à la fin de la dernière descente plus les points de sauts libres de la dernière descente.

Au début de chaque descente qui suit la descente éliminatoire, vous recevez des points-primes de solo. Ces points sont utilisés pour le ski en solo — faire du ski en solo sans les skieurs inutiles encombrants.

Exemple: 50 points — primes de solo vous donneraient 50 secondes de ski en solo à partir du début de la descente en cours.

MEMO

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUÉ AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON